TEENAGE Queen

AMSTRAD

PRELIMINARIES - TAPE VERSION ONLY

During the game, the program will load certain files from the cassette. In order to make this process easier, it is necessary to localize the various files on the tape:

- Switch on your computer,
- insert the cassette facing side A in the recorder,
- rewind it to the beginning of the tape,
- set the counter to zero,
- on the keyboard type CAT
- press ENTER
- each time a file named TEENAGEn.BIN (n being a number between 0 and 12) displays, write down the number on the counter in the schedule beneath,
- proceed the same way with side B of the cassette.

File	Side	Nbr. on the counter
TEENAGE0.BIN		
TEENAGE1.BIN		
TEENAGE2.BIN		
TEENAGE3.BIN		
TEENAGE4.BIN		
TEENAGE5.BIN		
TEENAGE6.BIN		

File	Side	Nbr. on the counter
TEENAGE7.BIN		
TEENAGE8.BIN		
TEENAGE9.BIN		
TEENAGE10.BIN		
TEENAGE11.BIN		
TEENAGE12.BIN		

- when you lose a game, the computer will ask you to rewind the tape to the previous screen file (the number on the counter in your schedule).

E.G.: If you have succeeded to go up to the screen TEENAGE4.BIN and lose your game, the computer will ask you to load the screen TEENAGE3.BIN. Then you will have to rewind the tape to the number indicated in your schedule.

LOADING AND STARTING THE GAME

AMSTRAD CPC tape version

- Switch on your computer, insert the cassette A in the recorder,
- for 664, 6128 and 464 with a disk drive, type |TAPE (to get |, press the keys SHIFT and @ simultaneously),
- then CTRL and ENTER (key beside the numberic key pad).

AMSTRAD disk version

- Switch on your computer, insert the disk in the drive,
- type |CPM (to get |, press the keys SHIFT and @ simultaneously).

STARTING TO PLAY

To begin with, each player has 100 chips. The first bet (compulsory) is for 5 chips. 5 cards are then dealt. The players can then start to BET.

HOW TO PLAY

Place the cursor (cursor keys) on the options and confirm with the space bar. You can also use the function keys F1 to F3 or the keys 1 to 3 on the numeric pad. These keys correspond to the position of the options on the screen, from left to right.

STAY: .... you hold

RAISE: .. you raise the betting.

CALL: .... you match the bet to: change some of the cards in your hand (1st round) orsee your opponent's hand (2nd round).

BET: ...... you start betting.

DROP: .... you fold and quit the current game.

CHANGING CARDS

Select the cards you wish to change by positioning the cursor and confirming with the space bar, but you can also use the numeric pad keys 1 to 5 or the Function Keys F1 to F5. Press the key a second time to cancel. Press ENTER to confirm your choice. To see your partner entirely, press ESC.

CARD VALUES

The order is 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. No suit is stronger than another.

The combinations, from weakest to strongest, are as follows (see page 8):

1. Pair:........................ two cards of the same value (e.g. 2 jacks)
2. Two pairs: .... each pair containing two cards of the same value.
3. Three of a kind: ...... three cards of the same value (e.g. 3 nines).
4. Quint: .... five cards, of varying suits, whose values form a straight continuous sequence (e.g. 8, 9, 10, J, Q).
5. Flush: .... five cards of the same suit, whose values do not form a quint.
6. Full house:.............. three of a kind and a pair (e.g. 3 jacks and 2 eights).
7. Poker: .... four cards of the same value (e.g. 4 queens).
8. Royal flush: .... a straight sequence of five cards of the same suit.

RULES

First of all, before any cards are dealt, a preliminary bet of 5 chips is compulsory. The program takes care of this for you. 5 cards are dealt to each player, who start to play in turn. The player whose turn it is can open the betting (BET) or not (STAY) The player who opens can bet from 5 to 25 chips. The opponent can fold immediately (DROP) or can raise the betting (RAISE) or can match the current betting, in order to change some cards (CALL). The change of cards gives a clue to your opponent's hand. If she changes 2 cards, it could mean she has three of a kind. It could also be a bluff!

Betting starts again. You can leave the initiative to your opponent (STAY) or raise the betting yourself (BET)

Three situations can then develop for all the players:

- You abandon the game (DROP) if you think the stakes are too high for your hand;
- You see the opponent's hand (CALL) by matching her bet. The hands are compared to find the winner;
- You increase the betting (RAISE) to up the stakes and put pressure on your opponent. Bluffing comes into its own at this stage.

To bluff means to intimidate the opponent into folding by giving the impression that your hand is much stronger than it really is.

SPECIAL CASES

- If both players STAY following the first deal, the game is cancelled and the preliminary 5 chips stay in the pot.
- If both players STAY following the second deal, the hands are compared to find the winner.

STRIP POKER

Each time you win, your opponent will have to get her chips back from you. You'll be charmed by the way she does it. Jocelyn Valais has made some spectaculor graphics for your pleasure.

PRELIMINAIRES - VERSION CASSETTE UNIQUEMENT

Au cours du jeu, le programme charge différents fichiers à partir de la cassette. Afin de vous faciliter la tâche, il est nécessaire de procéder à un petit repérage des différents fichiers sur la cassette.

- Mettez l'unité centrale sous tension,
- insérez la cassette dans lecteur, face A vers le haut,
- rembobinez-la en début de bande,
- mettez le compteur à zéro.
- au clavier tapez CAT
- appuyez sur ENTER
- à chaque fois que vous verrez un fichier TEENAGE.BIN, notez vite le numéro de compteur dans le tableau ci-dessous,
- puis procédez de même avec la face B de la cassette.

Fichier	Face	N° Compteur	Fichier	Face	N° Compteur
TEENAGE0.BIN			TEENAGE7.BIN		
TEENAGE1.BIN			TEENAGE8.BIN		
TEENAGE2.BIN			TEENAGE9.BIN		
TEENAGE3.BIN			TEENAGE10.BIN		
TEENAGE4.BIN			TEENAGE11.BIN		
TEENAGE5.BIN			TEENAGE12.BIN		
TEENAGE6.BIN					

- par la suite, lorsque vous aurez perdu une manche, l'ordinateur vous demandera de rembobiner la cassette avant le fichier d'image précédent (n° de compteur noté dans votre tableau).

Par exemple : si vous êtes à l'image TEENAGE4.BIN et que vous perdez la manche, l'ordinateur vous demandera de charger l'image TEENAGE3.BIN. Vous devrez alors rembobiner la cassette au numéro indiqué dans votre tableau.

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHE DU JEU

AMSTRAD CPC version cassette

- mettez l'unité centrale sous tension, insérez la cassette dans le lecteur,
- pour 664,6128 et 464 muni d'un lecteur de disquettes, tapez |TAPE (pour obtenir | , appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ù TAPE,
- puis CTRL et ENTER (petite touche du pavé numérique).

AMSTRAD version disquette

- mettez l'unité centrale sous tension, insérez la disquette dans le lecteur,
- tapez |CPM (pour obtenir |, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùCPM.

DEROULEMENT DU JEU

Au début de la partie, chaque joueur dispose de 100 jetons.

La première mise (obligatoire) est de 5 jetons. Puis 5 cartes sont distribuées. Les enchères peuvent alors commencer (BET).

1) CAT
2) ύcρπ

COMMENT JOUER

Déplacez le curseur (touches curseur) sur les options, validez avec la barre d'espace. Vous pouvez aussi utiliser les touches de fonction F1 à F3 ou les touches du pavé numérique1 à 3 (elles correspondent aux options de l'écran, de gauche à droite).

STAY : .... passer la main — BET: .... démarrer les enchères
RAISE : ...... relancer les enchères — DROP : ...... abandon
CALL : .... égaliser les enchères pour: changer ses cartes (1er tour de table), voir le jeu adverse (2ème tour de table)

COMMENT CHANGER LES CARTES

Sélectionnez les cartes à changer soit en déplaçant le curseur et en validant avec la barre d'espacement (réappuyez sur espace pour annuler) soit en utilisant les touches 1 à 5 du pavé numérique ou les touches de fonction F1 à F5 (réappuyez pour annuler). Appuyez sur RETURN pour valider ce choix. Pour voir votre adversaire en entier, appuyez sur la touche ESC.

VALEUR DES CARTES

L'ordre de valeur est 7, 8, 9, 10, V, D, R, A. Il n'existe pas de hiérarchie des couleurs.
L'ordre de valeur des combinaisons est (voir illustration page 8):

1. La paire: .... deux cartes de la même valeur;
2. La double paire: .... deux paires de valeurs différentes;
3. Le brelan:.......................... trois cartes de la même valeur;
4. La quinte:.......................... cinq cartes qui se suivent, de couleurs diverses;
5. La couleur, ou flush :........ cinq cartes de la même couleur mais qui ne forment aucune quinte ;
6. Le full :.............................. un brelan et une paire ;
7. Le carré, ou poker : .... quatre cartes de la même valeur ;
8. La quinte flush: .... cinq cartes de la même couleur, dont les valeurs se suivent.

REGLES DU JEU

Au début du jeu, avant la distribution des cartes, une première mise de 5 jetons est obligatoire. Le programme vous la décompte automatiquement. 5 cartes sont distribuées à chacun des joueurs, lesquels démarrent le jeu à tour de rôle. Celui qui a la main peut ouvrir les enchères (BET) ou laisser l'initiative à son adversaire (STAY). Dans le premier cas, il avance au pot une somme de 5 à 25 jetons. Son adversaire peut abandonner tout de suite (DROP). Il peut également surenchérir (RAISE) ou égaliser la mise pour demander un changement de cartes (CALL). Le changement de cartes donne une indication du jeu adverse. Si votre partenaire change 2 cartes, cela peut vouloir dire qu'elle dispose déjà d'un brelan, par exemple. Mais elle peut aussi bluffer. Les enchères reprennent ensuite. On peut de nouveau laisser l'initiative à l'autre (STAY) ou relancer tout de go (BET). Trois suites sont alors envisageables:

- Abandon (DROP) si l'on sent que le risque est trop grand ou si l'on dispose vraiment d'un jeu minable;
- Suivi pour voir (CALL): on égalise les enchères et on compare les jeux pour savoir qui l'emporte;
- Relance (RAISE) pour faire monter les enchères et donner du piment au jeu. Le bluff intervient pour pousser l'autre joueur à se dévoiler sans montrer son propre jeu et ainsi faire croire qu'on est le plus fort à coup de surenchères, en mesurant les risques.

CAS PARTICULIERS

- Si les 2 joueurs passent la main (STAY) après la 1ère distribution de cartes, le coup est annulé et les enchères restent au pot.
- Si les 2 joueurs passent la main (STAY) après la 2ème distribution, les jeux sont abaissés et comparés afin de voir le gagnant.

LE STRIP POKER

A chaque fois que votre adversaire perdra tous ses jetons, elle devra payer de sa personne pour en récupérer !!!

VORBEREITUNGEN - NUR FÜR KASSETTENVERSION

Während des Spiels lädt das Programm verschiedene Dateien von der Kassette nach. Um den Prozeß zu beschleunigen, wird geraten, die verschiedenen Dateien auf der Kassette zu orten.

- Computer einschalten,
- Kassette (Seite A) in den Recorder einlegen, ganz zurückspulen,
- Zähler auf 000 stellen,
- auf der Tastatur CAT tippen,
- auf ENTER drücken.
- Jedesmal, wenn eine Datei mit der Bezeichnung TEENAGEn.BIN (n ist eine Zahl zwischen 0 und 12) erscheint, tragen Sie die Nummer in die untenstehende Tabelle ein.
- Verfahren Sie auf dieselbe Weise mit der B-Seite der Kassette.

Datei	Seite	Nr. am Zähler
TEENAGE0.BIN		....
TEENAGE1.BIN		....
TEENAGE2.BIN		....
TEENAGE3.BIN		....
TEENAGE4.BIN		....
TEENAGE5.BIN		....
TEENAGE6.BIN		....

Datei	Seite	Nr. am Zähler
TEENAGE7.BIN		....
TEENAGE8.BIN		....
TEENAGE9.BIN		....
TEENAGE10.BIN		....
TEENAGE11.BIN		....
TEENAGE12.BIN		....

- Wenn Sie eine Partie verlieren, wird das Programm Sie auffordern, die Kassette bis vor die vorhergehende Datei zurückzuspulen (s. Zählernummer in der Tabelle).

Z.B.: Wenn Sie bis zum Bild TEENAGE4.BIN vorgedrungen sind und die Partie verlieren, müssen Sie das Bild TEENAGE3.BIN laden. Spulen Sie die Kassette bis zur Nummer zurück, die in der Tabelle angegeben ist.

LADEN UND STARTEN DES SPIELS

SCHNEIDER CPC Kassettenversion

- Computer einschalten, Kassette in den Recorder einlegen,
- auf 664, 6128 und 464 mit angeschlossenem Diskettenlaufwerk, tippen Sie |TAPE (für | gleichzeitig die Tasten SHIFT und @ drücken),
- dann CTRL und ENTER (Taste am Zahlenfeld).

SCHNEIDER CPC Diskettenversion

- Computer einschalten, Diskette ins Laufwerk einlegen,
- |CPM tippen (für | gleichzeitig die Tasten SHIFT und @ drücken).

SPIELABLAUF

Bei TEENAGE QUEEN handelt es sich um ein Pokerspiel besonderer Art. Sie spielen gegen eine reizende, junge Dame, deren Talent Sie bewundern werden können. Zu Beginn einer Partie verfügt der Spieler über 100 Jetons. Der erste Einsatz (Pflicht) beträgt 5 Jetons. Danach werden die Karten ausgeteilt. Dann kann man mit dem Bieten beginnen (BET).

WIE SPIELT MAN ?

Verschieben Sie den Cursor (Cursortasten) auf die Optionen, und bestätigen Sie mit der Leertaste. Sie können aber auch die Funktionstasten F1 bis F3 und die Tasten des Nummernblocks 1 bis 3 verwenden. Diese Tasten entsprechen den Positionen der Optionen am Bildschirm von links nach rechts.

STAY: .... weiter
BET: .... mit dem Bieten beginnen
RAISE: .... erhöhen
DROP : ...... passen
CALL: .... mitgehen (den Einsatz halten) - um Karten zu tauschen (1. Runde),
- um die Hand des Gegners zu sehen (ab der 2. Runde)

KARTEN AUSTAUSCHEN

Wählen Sie die unerwünschten Karten a,n indem Sie sie mit dem Cursor anpeilen und mit der Leertaste bestätigen oder indem Sie eine des Tasten F1-F5 drücken. Zum Annullieren Taste noch einmal drücken.

Drücken Sie auf ENTER, um die Wahl zu bestätigen. Um Ihre Gegnerin in voller Größe zu sehen, drücken Sie auf ESC.

WERT DER KARTEN UND KOMBINATIONEN

- Rangordnung von der niedrigsten Karte aufwärts: 7, 8, 9, 10, B, D, K, A.
- Es gibt keine Hierarchie unter den Farben.

Rangordnung der Kombinationen (siehe Abbildung Seite 8) :

1. Das Paar: .... 2 gleichwertige Karten.
2. 2 Paare
3. Drilling: .... 3 gleiche Karten
4. Straße:............................. 5 aufeinanderfolgende Karten von unterschiedlicher Farbe.
5. Flush: .... 5 Karten derselben Farbe, die aber nicht aufeinanderfolgen.
6. Full House: .... 1 Drilling und 1 Paar
7. Poker oder Vierling: .... 4 gleiche Karten
8. Royal Flush:...................... 5 aufeinanderfolgende Karten derselben Farbe.

SPIELREGELN

Zu Spielbeginn, bevor die Karten ausgeteilt werden, beträgt der Plichteinsatz 5 Jetons. Das Programm zählt diese automatisch ab. 5 Karten werden an die Spieler ausgeteilt, die der Reihe nach ins Spiel einsteigen.

Der erste an der Reihe kann mit dem Bieten beginnen (BET) oder an seinen Gegner weitergeben (STAY).

Im ersten Fall legt er 5-25 Jetons zum Einsatz hinzu. Sein Gegner kann sofort passen (DROP) oder auch erhöhen (RAISE), den Einsatz ausgleichen, um eine oder mehrere Karten zu verlangen (CALL).

Der Kartentausch gibt einen Hinweis auf die gegnerische Hand. Wenn Ihre Partnerin 2 Karten austauscht, so kann dies bedeuten, daß sie bereits drei gleiche Karten hat. Sie kann natürlich auch bluffen.

Das Bieten (Reizen) wird dann fortgesetzt. Man kann die Initiative auch der Gegnerin überlassen (STAY) oder selbst fortfahren (BET):

Drei Ansagen sind daraufhin möglich:

- Passen (DROP), wenn man meint, daß das Risiko zu groß ist oder die Karten äußerst miserabel sind.
- Mithalten, um zu sehen (CALL): Man gleicht den Einsatz aus und vergleicht die Karten, um den Sieger zu bestimmen.
- Erhöhen (RAISE): Man erhöht den Einsatz, um das Spiel ein wenig zu würzen. Hier spielt der Bluff eine immer wichtigere Rolle: man muß den anderen Spieler reizen, ohne seine eigene Hand zu verraten. Man kann ihm/ihr etwa durch wiederholtes Überbieten weißmachen, daß man der/die Stärkere ist. Man sollte aber das Risiko kalkulieren.

SPEZIALFÄLLE

Wenn beide Spieler «weiter» sagen (STAY):

- nach dem Geben: das Spiel wird annulliert; der Einsatz bleibt auf dem Tisch;
- nach dem Austauschen der Karten: die Karten werden aufgelegt und verglichen, um den Gewinner zu bestimmen.

STRIP POKER

Jedesmal wenn Ihre Gegnerin alle Jetons verliert, wird sie um um ein Fleckchen Stoff ärmer. Dies ist für Sie die einmalige Gelegenheit, die traumhaften Illustrationen von Jocelyn Valais zu entdecken.

